CANNONIERA
Lle ginco della Five Ways Software.

IL GIÓCO : La Bamissione consisté nel penetrare la complessa rete di canali controllata dal nemico, causando pui damin edevastazione che puo, attaccando navi da guerra, elicotreir da combattimento, stallazioni costiere regularique altra costa che ir l'apita davanti. Il furo obettivo principale è di trovare e distruggere quattro importanti basi ravail. Se ce la faj paralizzeral lo sforzo bellico del nemenco, ponendo fine, cost, al confiliro. Soprativivere sira di curio, ma cerca di ormane al sicurio mi

mate aperto. Troverai una acconita resistenza lungo hutto il percosso. Stai attento alla efficenza della tua na come pure allo stato del carburante e delle municioni. Vedrai che a terra ci sono dei depositi memici. Afuni sono poco oustoditi. Quando li trova, puoi atticacare e cercize di noforni di carburante e municioni, e addinifitura effectuare qualche riparazione al tuo malcondo vascello ficia tatercore a que depositi portentemente didesi!

ndo riesci a localizzare la basi navali, i missilli sono l'arma migliore e più rapida pe ralizzarle. Per cui, risparmia qualche missile per gli obiettivi veramente importanti.

COME SI GIOCA Una volta caricato, il gioco viene guidato dal m

i gioco è jospitick compatibile. Se vuo ui usare la tastiera, scegli l'Opizione indefinire' per vedere i tasti di controllo e poi usa a quelli già impostati oppure ridefinischili come vuoi. Inotire, c'è un tasto per pepe

bottone di Lucco sui jospito: Se sus il joysto, Segingendolo in avanti apri la valvola, mentre portandolo indietro, la chiudi. Se continua i triare indietro, la nave rallenta fino a fermarsi e poi sia in retomatica. Imovimenti a sinistra e a destra del joystok, governano i avare rella stesso directifie. Muovendo il joystok, con il bottone di fuoco premuto, si controlla albo e il puntamento del camone di bondo.

Sistem of Sistem de floico premuto, se comunio de Sistem de Maria Companda de Companda de

QUANDRO DI CONTROUT DE Wellap aire bassa delle schemo, ci sono i monitori dei controlli della cannoniera. Da sinistra, vi sono: una bussola digitale, un rapporto dami note il da la precentuale di efficienza del vascello, le stato del carburarde e i a temperatura del motore, il contani, il punteggio e i findicabre di sissienti di arma. Quest'ultimo, di dice quali armi sono attraliamente operative e quante imunicario minargono: a silami, mossi e le bombe di profinatira, inchiedoro qualche tempo per ricaricassi. Il minargono: silami, mossi e le bombe di profinatira, inchiedoro qualche tempo per ricaricassi. Il

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Antemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

KAINVINENBOOT

Ein erreprinder Nerven- und Reaktionstest auf dem sich aufbäumenden Deck Ihres, eigenen
Kriegeschriffe in einem Arkaden-Spiel, so reallsitisch, daß man fast den Lärm des Granatfeue
KANONENBOOT

Ein Spiel vom Fiew Ways Software.

DAS CORET.

DAS SPIEL

nes Ihne gelingt, die Flottenstützpunkte ausfindig zu machen, können Sie sie am besten ellsten mit Raketengeschossen zerstoren. Behalten Sie also einige davon für die wirklich

großen Schläge zuruck. SO WIRD ES GESPIELT Nach dem Laden ist das Spiel menügesteuert.

Bei Verwendung des Joysticks drückt man diesen nach vorn, um Gas zu geben, und bewegt ihn zuruck, um es wegzunehmen. Beim weiteren Zuruckziehen fahrt das Schiff immer langsamer, bis ahlt und dann ruckwarts fahrt.

Durch Bewegen des Joysticks nach rechts und links steuert man das Schiff nach rechts und links Durch Bewegen des Joysticks bei gedrückter Feuertaste kann man die Höheneinstellung und Richtung der Deckkangen bestimmen.

WAFFENSYSTEME Ihr Kanonenboot ist mit vier Waffensystemen ausgerüste

pastasten der Tastatur benutzt. om Heck aus geleuert und sind Ihre einzige Verteidigung auchte U-Boote, Auch nützlich, wenn man von feindlichen n verfolgt wird.

STEUERTAFEL

Joystick in Port 2 Leertaste Hyperbombe Abwarts und Feuer Bombe abwerfen

LADEANWEISUNG SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig drücken.

ZONA DI COMBATTIMENTO

Tus sei Taso degli assi. Il Colonnello John D. Mentor, delle Forze Unite Mondiali, istruttore della
scoola spaziale intergalattica, ora richiamato in servizio attivo. Richiamato perche, forse, sei l'unico
essere viseinte capace de sopravivere alla "Zona di Combattimento".

CACCIA NEMICI VISIONE
Usare Joystick nella Fessura 2
BARRA
IPERBOMBA
SGANCIO BOMBA

Istruzioni di Caricamento;-premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP.

VIVO O MORTO

Come Scerifo di Dodge City, tu devi impedire ai banditi di fuggire con le borse dei soldi ri.

City, Barik, e di biberare i loro compagni dalla projone.

Ma sercane di fermare i cattivi, e un layono piuttosto impegnativo, per cui tieni d'occhio il

Se questo si sabbassa troppo, puoi sempre fare una capatina nel bar dell'Hotel per farti un q con i ragazzi dell'Oric Corral. Se rinnami a cotto di municipioni. basta che ti piazzi sopira uno dei banditi morti prima che sco conterna altre pallottole.

erra aire paroquoe. attento a Neddie, il fedele cavallo dei banditt. Se gli vai di mezzo, ti calpesterà. modo che i banditi non riescano a prendere tutte le borse con i soldi. Se ci riesc inti ti faranno a pezzi (e quello che resta lo daranno in pasto agli avvoltoi).

BARRA SPAZIATRICE Fuoco

Istruzioni di Caricamento:-

TOT ODER LEBEND

Sie, als Sherfff von Dodge. Stadt der pfeifenden Kugeln, müssen die Banditen daran hindern, mit dem Geldsacken der. Chy Bank zu enknommen und ihre Kumpanen aus dem Gelflargeis zu behreit. Der Kampl gegen die Gangster ist ganz siche närstrengend, und Sie müssen darauf achten, daß line Pfussigkeischaffehren in chri veranchlässigt wird.

Wiern dies doch mal vorkommen sollte, können Sie mit den Jungs vom O.K. Corral auf einen Schluck in die Bargehen.

Munitionsvorrat zu stark absinkt, gehen Sie einfach über einen toten Banditen, bevor ei let, und Ihr Munitionsvorrat wird aufgestockt. Kommen Sie nicht Neddie, dem treuen Pferd der Banditen ins Gehege – oder Sie werden zertrampelt!

Sie müssen unbedingt verhindern, daß die Banditen alle Geldsäcke mitnehmen. Wenn es ihnen doch gelingt, wird die Bevölkerung Sie hängen, rädern und vierteilen (und das, was übrigbleibt, der Geiern überlassen)!

Punkte: Banditen 100 Punkte Entkommener Gefangener 500 Punkte Steuerung: Joystick oder Tastatur CBM Faste

Ladeanweisung: Drücken Sie gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP

Istruzioni di Caricamento:-Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP

lo è minacciato da un ricatto nucleare di quel genio malefico detto il Nemico Egli ha me i un sistema elettronico capace di penetrate i computer della difesa in tutto il mondo. oi di stato non cedono alle sue richieste di dominion totale, egli far à attivare il programma truggerà completamente il mondo!

che distruggerà completamente il mondo!

Per sviluppare questo sistema di penetrazione, egli ha rapito i migliori scienziati da futte le parti del mondo, e i hi o costretti a lavorare per lui. Adesso, questi esperti, prigioni en nella sua l'oprezza, vornebbero autare chiunque a distruggera i computer principale, dandiu uno dei codi di segreti per far aprire la porti della sala computer. Alle prese con il scelta tra essere tatti schiaui, o essere distrutti, i capi di atto hanno creato uno horza speciale, chiamata con il codice (OBRA, Il compito di questa squadra e di penetrare nella fortezza del Nemico, superare le sue difese e localizzare, attracera e a distruguere il computer principale.

Fare attercione. Non appena l'attacco ha inizio, il computer attiva il programma e comuncia il contro alla rovescia.

rorescia, conde gil alt comandi, le maggiori probabilità di successo, si avenno da un attacco portato co quattro membri del Cobra, che tu dovrai scegliere da una rosa di cotto. Non si dispone de moli ompazzio si lula forza, a parte che e disposta si quattro livelle che se munistrasi di difese. poter superare questo ostacolo, dovrai organizzare un attento lavoro de gruppo. conde le informazioni prevenute i, contraute principale servina del spio avunatassimo, che servinenta la sue capacità sintatto de risone di un certo numero di computer periferci più concoli. Gil ageni rindrazio referenzo anche che ella foretza sono dislocata di pocci comput panici, disroggendo i quali, portresti aggiungere die temps supplementari, per portare a termin missione.

ne parte del tuo equipaggiamento, ti abbiamo fornito un DLB (Digital Lock Breaker), un vistello a controllo numerico che ti servirà per aprire la porta della sala computer.

Per questo, dovrai procurarti più codici numerici possibile, rintracciando tutti gli scienziati che pu Infatti, per avere delle buone possibilità di aprire la porta prima che scada il tempo, devi trovare almeno sie dei nove codici esistenti.

enus se ue invet coux ensisteur.

or condici lia, jui lemp til occorrerà per aprire la porta.

min i oduszione, sono, un juccio mitra e un taxcapane di bombe a Fondente Elettro
mentio. Queste sevirona distrutgare o a confondere i sistemi elettronici. In più, indossi
irmatura leggiera che til portegge da un cerò numero di coloj; ma se vieni ferito seriame
ai ercera dei usiare », pelio, le étritazzative di portiro Soccora.

ascensori sono tutti controllabili, ma i rapporti informativi indicano che alcune porte e alcuni gli ascensori vitali, sono controllabili solo da quadri attivatore. Questi sono contrassegnati da l

Poliche solo quattro uomini possono partecipare all'assalto, dovrai sceglierii da una rosa di otti Per evidenziare un personaggio, usa il joystick o i tasti di movimento, quindi premi FUOCO per ottlemene la scheda. Dopodiche lo portrai accertare o scartare.

Una volta scelli i quattro compenti della missione, apparira l'opzione di attacco. La videata gioco, tara vedere l'indicatore DIB con i codici numerici già raccolti (IN BASSO A SINISTRA), la forza vital residua di ciascun componente e l'auono attualmente controllato, sulla destra dello schermo, oltre che al tempo che rimane per completare la missione i in basso a destra.

ebbene i membri del Cobra siano tutti penenamente in forma, i tuffi, i salti e le strisciate li ffaticano, e se il spingi troppo, essi esigeranno un periodo di riposo. Ogni combattente può nosso usando i gruppi di tasti seguenti.

G H J K N M

ne definiscono la direzione del fuoco ERTYUIOF3

zza di lancio, definita dai tasti di direzione. nati ai controlli, e sarai presto in grado di far piroettare e schivare i tuo no saltando. llare i membri del Cobra indiv

Sepremi S, ottieni un apporto sulla situazione. Quando II trovi in "Condizione Situazione", puoi salvare la posizione del gioco pri Per caricare una posizione salvatua, preme CHR. Es è si serficia un recipro ete Caricamento II, biodo prende al lampeggiare in bianco e punto riprova, usando un tasso qualunque. Per abortive i gioco, accesso la "condizione situazione" e poi premi CTRL A. do prende a lampeggiare in bianço e nero. A questo

KOMMERAUN SON Lader werde von der Auftrage drucken Deur Kunt von der Auftrage drucken Deur Kunt Son Beichzeitig drucken Deur Kunt son der Auftrage konnt der Kunt son der Ferne der Ferne Deuer hat ein Computer Hack System entwickelt, das Juguang zu dem Vereindigungsongenen mund mehr Wert verschaff ist Fern der Machtigen der Wert aufgefordert, sich vollig seiner Macht zu unterwerfen, andernfalls wird er das Programm ab Bullen lassen, das den totalen Weltuntergang bedeutet.

ung des nätigtromputers zu ermöglichen. dichts det Walh zwischen Versklaung und Vermichtung haben die Weiführer eine Eitetungs in Godernamer COBRA geschaffen. Die Trupge hat den Auftrag, in die Festung des Feindes ringen die Vertedigung au überwirden und den Hauptcomputer zu finden und zu zeststen die Angriff unternommen wird, states de Computer sein Programme und erfo Contitotion it. für Vorgesetzten haben beschlossen, dieß die bestien Erfolgsanssichten gegeben sind. zu vier COBRA-Mitglieder den Angriff durchführen, und Se müssen diese wei unter dien au zu vier COBRA-Mitglieder den Angriff durchführen, und Se müssen diese wei unter dien au.

nen auswanten.

de Festung is sper weng bekannt, außer, daß se vier Niveaus hat und streng bewacht wird.

verheidigung zu überwinden, mussen Sie sehr ein gals Feam zusammenscheiten. Berichten ein of der Kauptoringuter aussetz flockheithwickelt und hat zur Epwetterung seine ein of der Kauptoringuter auf verheitungsfahrige verheitungsfahrige eines Arbeit Angeleiterberichten ein der Festung kleine der gestind bei der Gestingsfahrige verheitungsfahrige verhauft zu der schang kleine der gestinder Computer befinden, durch deen Zestörung Se zusätzliche erfahrung klein zuglaße gegennen.

vonderen sie dazu.

Sie sind mit einem kleinen Maschinengewehr und einer Anzahl elektromagnetischer Granater (EMG) bewaffet, welche die Elektronik vernichten oder zumindest stören. Sie tragen einen leis Schutzarzug, der eine gewisse Anzahl Treffer abhalt; wenn Sie jedoch schwer verletzt werder musses nie Erste Hilfe suchen und anwenden. ge der Türen im Komplex können Sie mit dem Fuß aufstoßen, doch andere werden über an timmten Stellen im Komplex befindliche Steuertafeln oder über Druckkissen auf dem Fußbod

geonite.

Die Aufzuge sind steuerbar, doch Berichten zufolge werden bestimmte, wesentliche Turen und Aufzuge von Schaltpulten aus gesteuert. Die Pulte sind mit D (Tür) und L (Aufzug) gekennzeichr

Auskower von Schaupunern aus gesteilent. Die Palle sind im De Für nicht ("Würzug) gesentrechtenet. Aus WASWAHL DER EUTETRUPPE. Da nur vier Personen den Angriff durchfüllren können, müssen Sie diese unter den acht wahlen. Mit dem Joystick oder den Richtungstasten suchen Sie eine Person aus und drucken damn Feuer. Eine Personenbeschreibung erscheint, und Sie können bestimmen, ob Sie diese Person alkzepteieen oder.

Die Schußrichtung wird über die Richtungst Granate werfen ERTYUIOF3

Nach ein werig Übung wird es Nichtlüngslästen bestimmt.

Nach ein werig Übung wird es Ilnem gelingen, die Personen sogar während des Springens Dreibbewegungen ausübliern zu Jassen. Mit den Talsten i bei 4 Konnen Sie erdes COBRA-Mitglied einzeln steuern.

Wird brucken von ort (Till. 3 dem aktuellen Spielstand speichen. Um einem gespeicherten Spielstand im Falle wird schalben Spielstand speichen. Um einem gespeicherten Spielstand im Falle einer Laufsbacken.

SPECTRUM

ZONE DE COMBATE

El as de los ases. Coronel John D. Mentor, de las Fuerzas Unidas Mundiales: instructor del Colegio
de las Tierzas del Espacio Intergaláctico, ha sido Illamado al servicio activo, posiblemente por ser
la unica persona capaz de sobrevivir en la Zona de Combate.

La companya de Combate.

+ + + + SU MISION + + + DESTRUIRA LA CENTRAL GENERADORA ENEMIGA + + +

ENEMIGA + + +
+ INSTRUCCIONES + + + +
NISTALCIONES ENEMIGAS FACILES DE RECONOCER COMO OBJETOS PULSATIVOS
+ + DEFENSAS ENEMIGAS, LAS PEORES DE ESTA GALAXIA + + + FUERZA ENEMIGA
ESTIMADA, DEMASIADOS PARA CALCULAR + + + DEED ESTEUR POR LO MENOS TO
INSTALACIONES ENEMIGAS EN LIVAR PASADA + + + + FE FELIAR, DEBE INTENTAR PASADA
EKTRA + + + RESERVA'S SOLO 3 NAVES DE APOYO + + + FIN + + + + SECONFIA +
+ BUENAS DERTE + + + 510 P + + +

+ LUTIMAS NOTICAS + +

LUTIMAS NOTICAS + +

LA CAPTIAN DE UM ANAYE DE SUMINISTRO ENEMIGA LE GANARA UNA HIPERBOMBA + +

LA CAPTIAN DE UM ANAYE DE SOMMA DE DOBLE DIAMANTE. LANCESE CONTRA ELLA + + LA

DETOMACION DE UMA HIDROBOMBA DESTRUIRA TODOS LOS CAZAS ENEMIGOS A LA VISTA +

+ + + EIN DEL MENSAJE + + + +

Instrucciones de carga: Escriba LOAD " " y pulse luego ENTER.

aciente de los motores.

El JUEGO

Tru mision es infiltraria en la compleja red de canales en poder del enemigo Cabisa la mayor destrucción posible, atarás sus barcos, helicopteros, instalaciones costeras y cuanto encuentes a tu paso. Tu dojetivo principa le se recontrar y destrur cuatro bases navales importantes. De conseguirla paralizaria so, ligeraparatosis militrares de nemigino y pondes stermino al desegrando conflicto, i excultará dificili sobrevir pero trata de conseguir salir al mar abierto y salvarte, si puedes, reconomistra en concreta en estada na por todas partes, Vigila el estado de foi unave as como el del combustible y de la municion. Veras depositos del enemigo en la costa. Algunos contraria con defensas, debilias, i nese caso puedes intentar el atraque o incluso hacer algunas reparaciones al un maltrecha nave. (Cudado con los que esten ben defendidos)

COMO JUGGAR

I suos es compatible con joystick Sindlair, Protek y Kemptoni. Si quieres usar el teclado usa
EEFINE para ver los mandos claive y bien usa los yas dispuestos o vuelve a definir tus propias teclas
yel una tecla seleccionada para dispuera cada uno de tus cautro sistemas de amamento. Tambiévuedes disparar tu canon de cubierta mediante el botón de "fuego" en el joystick,
i usas el joystick, échalo fisicia dellante para acelerar, y viceversa. Si lo retienes hacia atrias el barco
el detiene y echa marcha atrias.

o sistemas de ammamento:
Son certeros pera ucentas con pocos de ellos.
No los demoches.
Se laman desdes elos en la proia del barco, tras enfiliar el barco al objetivo.
Tu canón de cubierta dispara un torriente de granadas a aita velocidad. Con
esta puedes dirigir el leugo marteriento optidado el bordo de fluego
y bien sea moviendo el josticio, o suando las tedas de dirección y

laración del teclado.
arzan por la popa y son tu única defensa contra submarinos aergidos. Son también útiles cuando te ves perseguido por canon misor.

STRIKE FORCE CORRA

Instrucciones de carga: Escriba a LOAD y luego pulse ENTER. El mundo se ve amenazado por el chantaje de un genio diabólico conocido como el Enemio Ha desarrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras defensiva todo el globo.

Exige dominio completo, y de cedérselo los lideres del mundo, pondrá en marcha el prodestruirá totalmente el mundo.

Para disenar el sistema de penetración, secuestró a los científicos de co todo el mundo y les forzó a trabajar para él. Dichos expertos, encarcelados en la fortaleza, le ayudarian a cualquiera a destruir la o principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta de

eniendo que elegir entre esclavitud y destrucción, los lideres del mundo han cre electa de ataque con el nombre cifrado COBRA.

de los odro de COBRA. Agenes se sabe nada de la fortaleza, salvo que tiene cuatro pisos y está bien defendida. Para venicir a la defensa deben opiera estrechamiente, en equipo. Segui informe parece cue las computados a principal e de felo más avanzado y se sinve de cien número de computadosas periféricas más pequenas, para potenciar su capacidad. Los agenties informas taménte que alrededor de la fortaleza hay pequenas computadosas org que, destruyendadas, al lave 30 d. disposa de tempo e será para completar la mission.

hemos provisto de una ganzúa digital. La necesitará para abrir la puerta de la computadora ncipal. Localice a cuantos científicos pueda para conseguir numeros clave. Necesitará por lo nos seis de los nueve números clave para podér abrir la puerta en el tiempo disponible. ntra menos digitos tenga más tiempo de costará birti paperta ver el tiempo osigonoble.

entra menos digitos tenga más tiempo de costará birti paperta Vel va amando de una metralletuena y unas granadas magneticas. Estas destrozan o confunden equipos electrónicos. Lleva hadadra ligrera y puede sobrevirvi cierto número de impactos, pero de resultar herido de gravedacque y une primeros auxilios, à plecet.

es son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores cruciales sisde pupitres, marcados D (puerta) y L (ascensor).

controlan desde pupities, materiano o gaerono, per el EECCION DE LA SECULADRA.

El asalto lo pueden realiziar sollo cuatro miembros que Vd. debe seleccionar de la escuadra de ochul se la palanta o teleda de movimiento para nealzar un personaje, y puise "fuego" para obtener sisso datos. Entonese puede decidir si aceptara o rehusar aquel miembro. Una vez seleccionados cuatro miembros aparecce à la opción de ataque.

Aunque los miembros de COBRA están en buena forma, los saltos en picado, brincos y avances a astras cansan, por lo que, de exigirseles demasiado, pedirán descanso. Se puede mover a cada miembro mediante los aquipamientos de tectas siguientes:

J K D F G

Brinco W O S L Salto en picado Q P A ENTER

Britto W O St. Sallot en Dicado Q P A ENTER Agachada C N "Veusta en pe X M Puntapie Z SYMB SHIFT Ossparo V B o "Visego" Las teclas de dirección difinen la dirección del fuego Las teclas de dirección difinen la dirección del fuego La altura de lanzamiento se define con las teclas de-

Practique con los mandos y podrá hacer serpentear y girár a los luchadores aun mientras saltan. Puede controlar independientemente a cada miembro de COBRA cambiando el mando mediant las teclas 1 a 4.

TECLAS

INSTRUCCIONES DE CARGA Esribe I OAD " " y pulsa ENTER

GUNBOAT Un juego de Five V/ays Soft

Una prueba emocionante para los nervois y reflejos en las corcoveantes cubiertas de tu propio canonero, en un juego tan realista que casi puedes oir el fragor del canoneo y oler la cordiata y el aceite de los motores.

barco va hacia la derecha o la izquierda por el movimiento correspondiente del joystick. Con ste, teniendo pulsado el botón de 'fuego', controlas la elevación de tu canón de cubierta,

misión es entrar en la fortaleza del Enemigo, evitar sus defensas y localizar, a nputadora principal.

is puertas del complejo se pueden abrir de un puntapié pero otras se cierran mediante s de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tacos de presión en el

La pantalla le muestra un recuadro con los números clave que haya conseguido (abajo izda), la vida que le queda a cada miembro y el miembro bajo-control del jugador (derecha) y el tiempo i queda para completar la misión (abjo decha).

as teclas 1 a 4. Pulsando 5 se tiene un informe de la situación. En este modo puede registrar la situación pulsando SHIFT SYMBOL 5. Para volvier a cargar una situación registrada pulse SYMB SHIFT L. De haber un error de carga, el bordo: centellea en blanco y negro. Puls

empezar. Para cancelar el juego pulse 5, y SYMB SHIFT A luego.

Le jeu

Joss wegpour mission de prentere le reseau complexe de cansus terru par l'encenni à l'intérieur
Joss wegpour mission de prentere le reseau complexe de cansus terru par l'encenni à l'intérieur
Joss bettes. Causez je maximum de ravagles en attaquant leurs naiviers de guerre, leurs pottle
partire par le partire par le défenter et du déferture d'abses navales. Si vois réussissez, l'encenni sera mis
nos de combat et la guerre achames esra finie. Vous aurez du mal à survivre mais essayez de
perpartir vers le large hors de danger.
En cours de route vous rencontrevez une fonte résistance. Verifice le bon état d'ordre de votre naive
inities que le niveau du carburant et de jarmitiens, Vois devee défectre le basses militaires de
l'ennemi le long des côtes. Certaines n'offriront que peu de résistance. Si c'est le cas, essayez
l'entere d'ans les bassins et même de faire réparer votre naivie défonce. Faites attention à celles qui
l'évous pouvance à lou-firese le rit.

Si vous parvenez à localiser les bases navales, c'est avec vos missiles que vous pourrez les élimines le plus rapidement et le plus efficacement possible. Alors, reservez quelques missiles pour les raids les plus importants.

Comment jouer
Om peut dere le joystick. Si vous vouler utiliser le clasier, sélectionnez l'option rédéfinition pour
On peut dere le joystick. Si vous vouler utilisez les, ou bien choissez les votres. Une de a été
sélectionnée pour utiliser chacun des quatre systèmes d'ammenient. Vous pouvez aussi tirre vos
canons en appayant sur l'eu'.

utilisez le joystick, poussez-le vers le haut pour accelérer et vers le bas pour ralentir. Si v ez d'appuyer vers vous, le navire ralentira et s'arrètera et puis se mettra en marche arriè En poussant le joystick à droite et à gauche, le navire ira à droite et à gauche. Si vous utilisez le joystick tout en appuyant sur 'feu', vous pouvez contrôler l'élévation et la direction de votre car sur le pont.

Les missiles tactiques

equipée de quatre systèmes d'armement.

Ce sont des missiles intelligents qui trouveront la cible la meilleure et la plus proube. Vous étes sius d'attendre votre objectif mais vous en avez un petit nombre – abris utilisez les moderement.

Elles sont tirées à partir de aixo à l'avant du navire. Vous visez en alignant Votre canon place sur le port tire un jet continu d'obus brisants, à grande véocité. Quard ce système d'armement est charge, vous pouvez changre la direction de votre tir soit en appuyant sur l'eu en actionnant le psyllick soit en obbreant les directions et alles celérations par les été. Elles sont tirées de l'armère du navire et représentent votre seul moyen de défense contre les sous-mains en plongée. Elle sont utiles quand les canonnières ennemies vous poursuivent. Les grenades sous-marines

trouve votre panneau de contrôle. De gauche à droite vous avez un avaries vous indiquant le pourcentaige de bon fonctionnement de votre urant et la température des moteus, un compet-tours, le bilan de la des systèmes d'ammement indiquant quelles sont les ammes pretes à levre reste de munitions. Les orpnilles, missible et lesgrenades sous-marines pour être rechanges. Par contre, on peut treir le canon à tout moment.

Instructions de chargement:
Appuyez sur CTRL et la petite clé ENTER, puis PLAY et ensuite n'importe queile clé.

Una prueba emocionante para los nervois y reflejos en las corcoveantes cubiertas de tu propio canonero, en un juego tan realista que casi puedes oir el fragor del canoneo y oler la cordiata y el aceite de los motores.

aceite de los motores.

EL JUEGO

Tu misión es inflitrate, en la compleja red de canales en poder del enemigo. Causa ia mayor destrucción posible, ataça sis barcos, helicopteros, instalaciones costeras y cuanto encuentes a tipaso. Tu objetivo principa le se encontrar y destruir cuatro bases navales importantes. De consequi-paso. Tu objetivo principa le se encontrar y destruir cuatro bases navales importantes. De consequi-paso activator de enemigo y pondos tremino al desegrepada conflicto, re resultará difficil sobrevivir pero trata de conseguir salir al mar aberto y salvante, si puedes como el consequir su consequir su como el consequir su consequir su como el consequir su consequir

Te encontrarás con enconada resistancia por todas partes. Vigila el estado de tu nave así como el del combustible y de la munición. Veras depositos del enemigo en la costa. Algunos contarán con defensas debiles. En ses caso puedes intenta el alraque o incluso hacer algunas reparaciones a ti maltrecha nave. I Cuidado con los que esten bien defendidos!

COMO JUGAR

El juego e s Compatible con joystick. Si quieres usar el teclado usa REFINE para ver los mandos cla
per es compatible con joystick. Si quieres usar el teclado usa REFINE para ver los mandos cla
per actual con de las cuados ser el como de companio de amaniento. Tambien puedes dispara tun canon de
cubierta mediante el boston de l'augo; en el joystick.
Si usas el poytick échalo hacia delante para acelerar, y victoversa. Si lo retienes hacia atrás el barce
ce declere y echi unarcha atrás.

arco va hacia la dereche o la izquierda por el movimiento correspondiente del joystick. Con , teniendo pulsado el botón de 'fuego', controlas la elevación de tu canón de cubierta. ARMAMENTO

Son certeros pero cuentas con pocos de ellos. No los derroches. Se larnzan deided silos en la proa del barco, tras enfilar el barco al obje-Tu canón de cubierta dispara un torrente de granadas a alta velocida este arma puedes dirigir el huego manteniendo pulsado el boton de y bien sea moviendo el joystico to usando las tectas de dirección y pien sea moviendo el joystico to usando las tectas de dirección y

Instrucciones de carga: Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla desp

ZONE DE COMBAT
L'as des as, le Colonel John D. Mentor des Forces Unies de Monde, instructeur à l'école des forces soaciales intergalactiques et maintenant rappelé en service actif. ole de survivre la 'Zone de Combat

Rappelé comme probablement la seule personne vivante capable de survivr + + + + VOTRE MISSION + + + DETRUIRE LA CENTRALE ELECTRIQUE

YNSEUNZEMENT) + + + + LA CAPTURE D'UN VAISSEAU DE RAVITAILLEMENT ENNEMI VOUS FERA GAGNER UNE PFERBOMBE + + POUR CAPTURER LE VAISSEAU DE RAVITAILLEMENT EN FORME DE DEUX AMANATS, RENTEZ DEDANS + + + L'EXPLOSION D'UNE HYPERBOMBE DETRUIRA TOUS LES LASSEURS ENNEMIS EN VUE + + + + FIN DU MESSAGE + + + +

Gauche Droite Montée Descente Feu

NA DE COMBATE is de los ases, Coronel John D. Mentor, de las Fuerzas Unidas Mundiales, instructor del Colegio las Fuerzas del Espacio Intergaláctico, ha selo llamado a la servicio activo, posiblemente por ser la ca persona capac de sobrevivir en la "Zona de Combate".

+ + + + SU MISION + + + DESTRUIR LA CENTRAL GENERADORA ENEMIGA + + + + + + INSTRUCCIONES + + + +

+ + + + | INSTRUCCIONES + + +

NISTRALCHONES PENIGAS FACILIS DE RECONOCER COMO OBJETOS PULSATIVOS + + +

DEFENSAS ENEMIGAS, LAS PEORES DE ESTA GALAXIA + + + FUERZA ENEMICAS ESTIMADA

DEMASIADOS PARA CALCULAR + + + DERE DESTRUIR POR LO MENDO I O INSTLACIONES

ENEMIGAS EN UNA PASADA + + + DE FELIAR DEBE INTENTAR PASADAS EXTRA + +

SECONIFIA + + + BUENA SUERTE + + + STOP + + +

TECLAS:

## STRIKE FORCE COBRA

Instrucciones de carga: Pulse CTRL y ENTER a la vez, luego PLAY y cualquier tecla después.

Para disenar el sistema de penetración, secuestró a los científicos de computadoras pur todo el mundo y les forzó a trabajar para él.

Apenas se sabe nada de la fortaleza, salvo que tiene cuatro pisos y está bien del vencer a la defensa deben operar estrechamente, en equipo.

vencer a la defensa deben operar estrechamiente, en equipo. Seguin informes piarece que la computadora principal e de lo más avanzado y se sirve de cierto numero de computadoras periféricas más pequenas, para potenciair su capacidad. Los agentes informan trambien que airededor de la fortalez a la proequenas computadoras originis que, destituyendos, salu ev 24 di agonga de tiempo exitra para completar la mission. Le hemos provisto de una garnzia digital. La necesitará para abrir la puerta de la computadora principal. Localize a cuantos cientificos pueda para conseguir numeros clave. Necesitará por lo memos seis de los nueve numeros clave para poder abrir la puerta de nel tiempo disponible. Contra memos digitos treaga más tiempo le costará abrir la puerta. Vel va amanda de una metalla pequena y unas granadas magneticas. Estas destrozan o confunden equipos electrónicos. Lleva amandaria ligera y puedes observivir celor número de impactos, pero de resultar herido de graved busque y use primeros auxilios, si puede.

les y use plantación.

As puertas del complejo se pueden abrir de un puntapié pero otras se cierran mediante es de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tacos de presión en el

Los ascensores son controlables, pero según informes, algunas puertas y ascensores crucia controlan desde pupitres, marcados D (puerta) y L (ascensor).

Jse la palanca o teclas de movimiento para realzar un personaje, y pulse 'fuego' para obtener sus latos. Entonces puede decidir si aceptar o rehusar aquel miembro. Una vez seleccionados cuatro niembros aparecera la occión de ataque.

muestra un recuadro con los números clave que haya conseguido (abajo izda.), l. eda a cada miembro y el miembro bajo-control del jugador (derecha) y el tiempo mpletar la mision (abjo decha).

queda para completar la misión (abjo decha). Aunque los miembros de COBRA están en buena forma, los saltos en picado, brincos y avances a rastras cansan, por lo que, de exigirseles demasiado, pedirán descanso. Se puede mover a cada miembro mediante los agrupamientos de teclas siguientes:

Brinco S X : . (7, 8, 9 en la tablilla de teclas) Salto en picado A Z : . [4, 5, 6 en la tablilla de teclas) Agachada CAPS SHIFT ENTER Puesta en pie Esc Tab Clr Del Puntapie Q W P @

tapie Q W P (a) paro Space o 'fuego' teclas de dirección difinen la dirección del fuego zamto, de granda E R T Y U I (1, 2, 3 en la tabilla de teclas) iltura de lanzamiento se define con las teclas de dirección.

altura de lanzamiento se define con las teclas de dirección. citules con los mandos y podrá hace sepentenar y giar a los luchadores aun mientras saltan de controlar independientemente a cada miembro de COBRA cambiando el mando mediant reclas 1 a 4. A sando la 5 se tiene un informe de la situación, subsendo CRRL S. haber un error de carga, el botide certelle en blanco y negro. Pulse cualquier tecla para volv.

ncelar el juego pulse 5, y CTRL A luego

Instructions de chargement.

Appayes similar pet ur CRI, ENTER puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

Appayes timilar pet ur CRI, ENTER puis sur PLAY et puis sur une touche quelconque.

pour me diabolique surrormnel l'Ennem menace le monde de son charatage rucleien il, la mis au pour un système d'ordinateur caudité de penetre les contraineurs de défensivaissamments sur tout le gobe. Si les léaders ne cédent pas à ses exigences de soumission totale, il declenchera la programme qui proviquera la destruction totale du monde.

indisjensables pour acceder à l'ordinateur.

Pris entre l'ecclause, et la destruction le leuders du monde ent cree un commando d'elite dénorme COBRA. Le commando a pour mission d'entre dans la forteesse de l'Ennemi, d'evier ses points de défense et de l'ocalise; ratuque et defirme fornianteur central. Des que l'assaut est donne. L'ordinateur déclenche son programme et le compte à rebours commence.

Vos supériers not décisé que vous autraire de mielleures chances de succès en envoyant à l'attaqu 4 membres de COBRA selectronnés sur les 8.

On a peu d'information sur la forteesse mais on sait qu'elle est construite sur 4 niveaux et qui elle est tres bien garder. Pout incompte de la défense, vous dévez faire un vast travail d'equipe. Des rapports nédiquent que l'ordinateur cettral est très perfectionné, utilisant les informations d'un nombre d'ordinateurs serveurs plus pour articleurs à performance.

vous a donné un système de déblocage de fermeture par code numérique (DFN). Vous en au oin pour ouvrir la porte de la salle de l'ordinateur central.

Trouvez autant d'informaticiens que possible pour obtenir les chiffres du code. Il vous faudra un minimum de six chiffres sur neuf pour avoir des chances de reussirà auvrir la porte en un temps limité. Moins vous avez de chiffres, plus il vous faudra de temps pour ouvrir la porte.

Pour choist l'équipe

Du groupe des 8, seulement 4 peuvent donne l'assaut, alors vous devez les sélectionner. Uti
manente de jeu ou les touches de direction pour faire apparaître les personnages et appuyez
ensuite sur FEU pour connaître leurs coordonnées. C'est à vous de les accepter ou de les rejet Dès que vous avez selectionne les 4 membres le signal d'attaque vous et gant set donné. Sur l'écran apparait le clavier DPN indiquant tous les chiffres de code que vous avez obtenus (en bas à gauche), combien de viei l'erste aux combattants airsi que le combattant que est contrôlé par le joueur (zur la droite de l'écran) et le temps qu'il vous reste pour achèver votre mission (en bas à droite).

U K L

miliarisez-vous avec les commandes et vous pourrez vou vous en élan. us pouvez contrôler chaque membre de COBRA indépendemment en appuyant sur les touches

4. a appuyant sur 5 vous obtiendrez un rapport sur la situation artuelle. Pendant que vous étes en node situation actuelle vous pouvez conserver la position du jeu en appuyant sur CRL S. out recommence à partr de la position conserve sur CRL L. I'll y a une errue de Chargement. Le bottos se mettent a cliquote Appuyez alors sur une touche outcompet et subgre à nouveau.

TRIKE FORCE COBRA

strucciones de carga: fue CTRL y ENTER a la vez, fuego PLAY y cualquier tecla después. mendo se ve amenzado por el chantaje de un gerio diaboliko comocido coi no el Enemigo de de-arrollado un sistema de computadora capaz de penetrar las computadoras defensivas po de el jobo.

Dichos expertos, encarcelados en la fortaleza, le ayudarian a cualquiera a destruir la principal, dando para ello una de las claves secretas necesarias para abrir la puerta d computadoras.

pronto como empieza el asalto se prone también en marcha el pro uenta a cero.

Los agentes informan tambien que alrededor de la fortaleza hay pequenas computadoras organicas que, destrujendolas, fal vez VI. disporgos de tempo estra para competar la mission. Le hemos provisto de uma garcias diplica. La necelatra para aber la puerta de la computadora por la composição de cuantos certificos pueda para coriegiam numeros clave. Necesidas por lo memos sente do numero memos coles plas poder aber la pestra en el tempo dispunible.

ntra menos digitos tenga mas tiempo le costará abrir la puerta. Vd. va armado de una metr quena y unas granadas magnéticas. Estas destrozan o confunden equipos electrónicos. Llev nadur a ligera y puede sobrevivir cierto numero de impactos, pero de resultar herido de grav sque y use primeros auxilios, si puede.

nas puertas del complejo se pueden abrir de un puntapié pero otras se cierran mediante es de control dispuestos en posiciones clave, en el complejo, o por tacos de presión en el

